

Opinnäytetyö (AMK)

Viestintä

Elokuva

2010

Jaakko Kaján

Henkilövetoinen käsikirjoittaminen

– Toimintaa synnyttävän henkilöhahmon luominen



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Jaakko Kaján

Henkilövetoinen käsikirjoittaminen

Tutkin tässä kirjallisessa opinnäytetyössäni henkilövetoista käsikirjoittamista ja keinoja rakentaa emotionaalisesti moniulotteinen hahmo, joka synnyttää toimintaa ja draamaa.

Aluksi puran termin ja kerron, mitä henkilövetoisella kirjoittamisella tarkoitetaan. Tämän jälkeen pyrin osoittamaan kolme tekijää, joiden uskon piilevän lähes jokaisessa yhtenäisessä, toimintaa synnyttävässä henkilöhahmossa. Valitsemani tekijät ovat henkilöhahmon taustatarina, päämäärä ja ristiriitaisuus. Seuraavaksi vertailen näiden piirteiden esiintymistä Alexander Paynen ja Jim Taylorin käsikirjoittaman Sideways –elokuvan kahdessa päähenkilössä.

Lopuksi otan tutkimukseen mukaan kirjoittamani ja ohjaamani lyhytelokuvan Chiefsin ja tarkastelen käsikirjoituksen työprosessin etenemistä sekä arvioin myös aiemmin esittelemieni tekijöiden näkymistä Chiefsin keskushenkilöissä.

ASIASANAT:

Elokuva, käsikirjoittaminen, roolihenkilö, fiktiivinen henkilö

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Media Arts | Film Art

7.5.2010 | 31 pages

Instructor: Vesa Kankaanpää

Jaakko Kaján

Character-driven screenwriting

In my bachelor's thesis I will examine character driven screenwriting and ways to build an emotionally complex character who naturally initiates action and drama.

At first I will define the term and explain what character driven stands for. In the following chapter I will pursue to point out three factors that I believe to be hidden in every driven character. These three factors I chose are character's backstory, his goal and contrast. After that I will explore how these attributes appear in the main characters of *Sideways*, academy award-winning film written by Alexander Payne and Jim Taylor.

Finally I will include *Chiefs*, a short film I wrote and directed as my artistic diploma work, to this study and examine the writing process and explore how the previously presented factors appear in the main characters of this film.

KEYWORDS:

Film, screenwriting, character, fictional character

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
2 HENKILÖVETOINEN KÄSIKIRJOITTAMINEN	7
2.1 Kritiikki	8
3 TOIMINTAA SYNNYTTÄVÄN HENKILÖHAHMON RESEPTI	8
3. Taustatarina	8
3.2 Päämäärä ja motivaatio	16
3.3 Ristiriidat	20
4 CHIEFS	21
4.2 Tarinan synty	22
4.2 Hahmojen kehittäminen	22
4.2 Henkka	23
4.2 Nikkinen	26
5 YHTEENVETO	29
6 LÄHTEET	32

1 Johdanto

Oma kirjoittamiseni on lähes aina kummunnut hahmoista. Jostain ihmisestä tekemäni havainto, lukemani artikkeli, näkemäni kuva tai vain kuulemani lauseenpätkä on synnyttänyt mielenkiinnon, minkä seurauksena on päässäni alkanut rakentua kokonainen hahmo. Kun hahmon piirteet ovat tarkentuneet ja ominaisuudet selkiytyneet, olen alkanut miettiä tilanteita, joihin nämä hahmot voisivat ominaisuuksiensa myötä päätyä; mitä he haluavat ja miksi? Mitä he tekevät saavuttaakseen haluamansa? Mitä esteitä heidän halujensa eteen asettuu? Vähitellen nämä hahmot haluineen ja toiveineen synnyttävät toisia hahmoja, kohtauksia, jaksoja, juonen, rakenteen ja lopulta myös koko tarinan. Sen sijaan, että keskittyisin kiinnostaviin juonenkäänteisiin ja sattumuksiin, kaikkea toimintaa ohjaa henkilöhahmo ja hänen tarpeensa.

Viime syksynä aloin työstää ystäväni kanssa ensimmäistä pitkää elokuvakäsikirjoitustani. Projektin lähtökohtana oli ystäväni halu tehdä divarifutiksen maailmaan sijoittuva komedia. Ryhdyin työhön ennakkoluulottomasti ja intoa täynnä. Aihe tuntui läheiseltä ja maailma tutulta. Hyvin nopeasti kuitenkin huomasin, ettei käsikirjoituksemme edennyt mihinkään. Syksyn mittaan tilanne pysyi samana ja aloin jo turhautua, olinhan aina pitänyt itseäni ennen kaikkea nopeana kirjoittajana. Lopulta ymmärsin ongelmamme: lähtökohtamme elokuvalla oli aiheessa, ei henkilöhahmossa. Havahduttuani ongelmaamme keskityin hahmojen luomiseen ja palaset alkoivatkin loksahdella kohdilleen. Pian käsissämme oli jo käsikirjoituksen ensimmäinen versio.

Itselleni hahmovetoinen kirjoittaminen on aina ollut luontevin tapa kirjoittaa ja luoda maailmoja. Se on tullut itsestään enkä ole asiaa koskaan sen enempää miettinyt ennen kuin törmäsin käsikirjoituksemme kanssa ongelmiin ja aloin suunnitella tätä kirjallista työtä. Halusinkin lähteä tutkimaan tätä prosessia, koska uskon, että hahmovetoinen kirjoittaminen voisi toimia apuvälineenä muillekin samassa umpikujassa tuskaileville.

Olen valikoinut kolme tekijää, joiden uskon piilevän lähes jokaisen henkilövetoisen elokuvan päähenkilöissä ja tarkastelen näitä tekijöitä esimerkkitapausten yhteydessä. Uskon, että nämä tekijät tunnistaessaan kirjoittaja voi luoda entistä monisyisempiä ja draamallisesti toiminnallisia hahmoja.

En tule ottamaan kantaa siihen, miten hyvä tavoittelemisen arvoinen ”metodi” henkilövetoinen käsikirjoittaminen on, koska itse koen sen ennen kaikkea vain tavaksi lähestyä kirjoittamista. Kaikki riippuu kirjoittajan omasta henkilökohtaisesta tavasta jäsentää ja havainnoida maailmaa. Toiset kiinnostuvat ensisijaisesti juonenkäännteistä, toiset ihmisistä.

Valitsemani esimerkkielokuva *Sideways* on tarina kahden keski-ikää lähestyvän kaveruksen, Milesin ja Jackin, viikon mittaisesta polttarireissusta Kalifornian viinialueelle. Valitsin elokuvan siksi, että se edustaa henkilövetoista elokuvaa puhtaimmillaan; kaikki elokuvan tapahtumat juontuvat henkilöiden sisäisistä, emotionaalista ominaisuuksista. Elokuvan pohjalla olevan novellin kirjoittanut Rex Pickett onkin todennut kehittävänsä ensin hahmot päässään, vasta sitten tarinan. (Caccioppoli, 12.4.2010). Toisekseen *Sideways* edustaa niin koomisia kuin traagisia elementtejä yhdistelevänä draamana genreä, joka on hyvin lähellä omaa kirjoitustyyliäni. Halusin myös valita selkeästi suuren yleisön tunteman valtavirtaelokuvan, joka on esitetty useaan otteeseen Suomenkin televisiossa.

Otan myös lopuksi tutkimukseen mukaan opinnäytteeksi ohjaamani ja kirjoittamani lyhytelokuvan, *Chiefsin*. *Chiefs* kertoo invalidisoituneesta pikkukaupungin entisestä jääkiekkotähdestä, Henkasta, ja hänen parhaasta ystävästään, Nikkisestä. Elokuva sai niin ikään alkunsa hahmonsa ja on miellellävissä lyhyehköstä kestostaan huolimatta henkilövetoiseksi elokuvaksi. Esittelen oman kirjoitusprosessini etenemistä ja tarkastelen valitsemieni tekijöiden esiintymistä elokuvan päähenkilöissä.

Henkilövetoisesta käsikirjoittamisesta ei ole julkaistu järkevästi paljon kirjallisuutta ja siksi jouduinkin käyttämään lähteinäni paljon internetistä löytyneitä artikkeleja. Tämän lisäksi käytin apunani käsikirjoitusoppaita ja niin *Sideways* –elokuvan käsikirjoitusta kuin dvd-elokuvaakin.

2 Henkilövetoinen käsikirjoittaminen

Termiin henkilövetoinen käsikirjoittaminen törmää usein eri yhteyksissä ilman, että sen käyttäjät aina tuntuvat itsekään tietävän, mitä sillä tarkoittavat. Usein paljastuu, että käsitteellä viitataan elokuvaan, jossa on emotionaalisesti kokonaiset ja moniulotteiset henkilöhahmot. Tosiasiassa termillä tarkoitetaan prosessia, jossa tarina ja juonenkäänteet syntyvät henkilöistä käsin sen sijaan, että ulkopuolinen tapahtuma tai sattumus ajaisi toimintaa. (Marcell, 12.4.2010). Henkilöt tarpeineen ja luonteineen laukaisevat tapahtumat käyntiin ja motivoivat käänteitä eikä esimerkiksi maata uhkaava asteroidi tai jättiläiskokoinen hai. Usein toki henkilövetoisten elokuvien hahmot ovat emotionaalisesti rikkaita, mutta se ei yksinään vielä tee elokuvasta henkilövetoista. Käsikirjoittaja William C. Martell ottaa internetsivujensa artikkelissa, ”Character Driven”, esimerkiksi Hamletin, joka kiistämättä on kompleksinen henkilöhahmo, mutta tästä huolimatta Hamletin isän kuolema laukaisee tarinan käyntiin. Martellin mielestä se, miksi hyvin harvat elokuvat ovat oikeasti henkilövetoisia, johtuu siitä, että elokuva on visuaalinen media ja asioita, joita vain tapahtuu henkilölle, on helpompi kuvata kuin henkilöhahmon sisäisiä konflikteja. (Martell 12.4.2010.)

Screenwriting from the heart: the technique of the character-driven screenplay – kirjan kirjoittanut James Ryan kuvailee henkilövetoisesta kirjoittamisesta verraten sitä juonivetoiseen kirjoittajaan: henkilövetoinen kirjoittaja aloittaa hänen mukaansa sisältäpäin ja levittää ulospäin, kun taas juonivetoinen kirjoittaja aloittaa ulkoapäin, usein vain yhden lauseen ideasta, ja luo tarinan ja hahmot sen ympärille. Tämä, Ryanin mukaan, tuomitsee kirjoittajan luomaan väkijoukkoa hahmoja ennalta arvattaviin tilanteisiin, koska kirjoittaja pakottaa hahmot istumaan tarinaan. (Ryan, 12.4.2010.) Myös Syd Field kertoo kirjassaan Screenplay näistä kahdesta mahdollisesta lähestymistavasta. Field on pitänyt

käsikirjoitusluentoja, joiden aikana ryhmän on ollut määrä keksiä päähenkilö ja päähenkilön ympärille koko tarina vain yhden tunnin aikana. (Field 1984, 44.)

2.1 Kritiikki

Käsikirjoittajien ”raamatuksikin” kutsutun Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting –kirjan kirjoittanut Robert MacKee on todennut, että koko henkilövetoisuus on käsitteenä turha, koska kaikki tarinat ovat henkilövetoisia. Rakenne ja henkilöt ovat lukittu toiseensa: kirjoittajan muuttaessa syvällisesti luotua hahmoa tulee hän väistämättä muuttamaan myös rakennetta. Muutetun hahmon täytyy tehdä toisenlaisia valintoja ja toimintoja ja luoda näin uusi tarina ympärilleen. (MacKee 1997, 107.) Mihin MacKee ei puutu kirjassaan, on prosessi, jossa kirjoittaminen saa alkunsa henkilöahmosta. Tämä taas mielestäni on koko käsitteen ydin. Tottahan kiistämättä on, että kun prosessi on käynnistynyt ja tarina ”alkanut elää omaa elämäänsä”, ei yhteen käsikirjoituksen rakennuspalikkaan voi enää koskea vaikuttamatta kaikkeen muuhunkin. William Marcellenkin mukaan juoni ja hahmot ovat sidoksissa toisiinsa ja parhaimmillaan hänen mukaansa käsikirjoitus kertookin henkilöstä, joka on pakotettu käsittelemään emotionaalisesti latautuneita, sisäisiä hahmotyyppejä ongelmiaan selvittääkseen ulkoisen juonikuvion. Hahmo ei pysty selvittämään juonen ongelmaa ilman, että selvittää ensin henkilön sisäisen, tunneperäisen ongelmansa. (Martell, 12.4.2010.)

MacKee tuntuukin monien muiden tapaan yhdistävän henkilövetoisuuden elokuvaan, joissa on kompleksiset hahmot. Tämä käy ilmi MacKeen kuitatessa henkilövetoisuuden sillä, kuinka hahmon suhteellinen monimutkaisuus tulee vain mukauttaa elokuvan genreen. (1997, 107).

3 Toimintaa synnyttävän henkilöahmon resepti

3.1. Taustatarina

Jokaisella meistä on menneisyys. Toisilla tuo menneisyys sisältää kipeämpiä asioita kuin toisilla. Jokaisella tuo menneisyys kuitenkin vaikuttaa yhä tavalla tai toisella tämän hetkiseen elämäämme ja siinä tehtäviin valintoihimme. Toinen hakee opiskelemaan tiettyä alaa vain miellyttääkseen isäänsä, koska kokee jääneensä tämän huomiota vaille. Toinen hakee opiskelemaan tiettyä alaa vain kapinoidakseen isäänsä vastaan, koska kokee tämän olleen kontrolloiva ja dominoiva. Nämä ovat vain esimerkkejä, mutta silti emotionaalisia, sisäisiä konflikteja, jotka synnyttävät toimintaa. Henkilöhahmojen kohdalla tätä menneisyyttä kutsutaan taustatarinaksi.

Usein menneisyyden ruumiilliset tai henkiset ”haavat”, traumat, ovat otollisimpia työkaluja henkilöhahmon muovaamiseen kuten Andre Vacklinkin Elokuvan Runousoppia –teoksessa toteaa: ”Trauma tai psyykkinen tila saa henkilön toimimaan ja kehittää lisää hänen sisäistä stressiään ja emotionaalista energiaansa tehden sekä tarinasta että henkilöstä mielenkiintoisen.” (2007, 26). Hyvin usein elokuvissa nähtyjä traumoja ovat lapsuudessa tapahtunut seksuaalinen hyväksikäyttö tai perheessä läsnä ollut alkoholismi. Yksi tapa kehittää henkilöhahmolle trauma on miettiä, mitä hahmo pelkää kaikkein eniten. Pelko on hyödyllinen väline, koska sen avulla hahmon saa aina toimimaan. (Vacklin ym. 2007, 26).

Kaikkea taustarinassa ei tule kuitenkaan selvittää perinpohjin. Osa hahmojen uskottavuutta ja kiehtovuutta perustuu siihen, ettemme aina ymmärrä heidän tekojaan ja motiivejaan. Aivan kuten emme tunne itseämme läpikotaisin, ei meidän tarvitse tuntea henkilöitäkään läpikotaisin. (Vacklin ym. 2007, 27.) MacKee toteaa, että mitä enemmän kirjoittaja selittää hahmon motiiveja, sitä enemmän hän vähentää hahmoa katsojan mielessä. Häivähdys epäloogisuutta antaa tilaa katsojalle käyttää omaa elämäkokemustaan tehostaakseen hahmoa mielikuvituksessaan. (MacKee 1997, 376.) Liika psykologisointi tekee hahmosta helposti psykologisen malliesimerkin ja etäännyttää katsojan, kuten Sidney Lumet mainitsee kirjassaan Elokuvan tekemisestä viitaten myyttiin lapsena viedystä kumiankasta, joka tekee henkilöstä murhamiehen. (1995, 51).

Vacklinin mukaan taustatarinalla on kaksi funktiota: sillä valotetaan ja syvennetään henkilöahmoa ja toisaalta se ohjaa henkilön käytöstä. (2007, 24). Minä tulen keskittymään tarkastelussani pääsääntöisesti jälkimmäiseen, käytöstä ohjaavaan funktioon, joskin käsitteet tulevat väistämättä sekoittumaan ja kulkemaan tekstissä rinnakkain.

Sidewaysin Milesin taustatarina valottuu vähissä erin läpi käsikirjoituksen, mutta ensimmäisenä, kaiken liikkeelle panevana voimana, voidaan pitää Milesin ja Jackin yliopistosta lähtöisin olevaa ystävyyttä, jonka vuoksi Jack on pyytänyt Milesia bestmanikseen. Juuri ennen hätiä Miles ja Jack ovat päättäneet lähteä viikon mittaiselle road tripille, ikään kuin polttarireissulle. Varsinaista päätöstä lähteä reissuun ei myöskään ole käsikirjoituksessa, vaan sekin on tapahtunut hahmojen menneisyydessä, ennen elokuvan alkamista.

Pian lukijalle paljastuu Milesin trauma, avioero, joka on Milesin toiminnan kannalta kaikkein määräävin tekijä. Ensimmäisen kerran asiasta vihjataan, kun Miles ja Jack ovat tapaamassa Milesin äitiä reissunsa alussa. Miles menee äitinsä makuuhuoneeseen varastamaan äidiltään rahaa ja jää samalla katsomaan seinällä olevia kuvia. Yhdessä kuvista Miles hymyilee hääkuvassa naisen kanssa. Pian tämän jälkeen Milesin palatessa ruokapöytään Milesin äiti nostaakin asia pöydälle, kun puhe kääntyy Jackin tulevaan naimisiinmenoon seuraavassa dialogissa:

PHYLLIS

(another drink of wine)

Miles, when are you going to get
married again?

MILES

I just got divorced. Phyllis.

JACK

Two years ago, buddy.

PHYLLIS

You should get back together
with Victoria. She was good for you.

Embarrassed for his friend, Jack just stares at his food.

PHYLLIS

She was good for you.
(turning to Jack)
And so beautiful and intelligent.
You knew her, right?

JACK

Oh, yeah. Real well. Still do.

Kirjoittajat paljastavat, että Milesin eroamisesta on jo kaksi vuotta, mutta Milesin omasta mielestä hän on vasta hetki sitten eronnut. Tästä dialogin pätkästä paljastuu myös, että äiti on selvästi pitänyt Milesin ex-vaimosta, Victoriasta, ja myös Jack tuntee hänet. Pian tämän jakson jälkeisessä kohtauksessa kahvilassa käy dialogista ilmi, että Miles ei enää katsele naisia sillä silmällä. Hän on käynyt terapiassa viimeiset kaksi vuotta ja syö masennuslääkkeitä johtuen erostaan.

Disheveled and unshaven, Jack and Miles are served breakfast by a young, innocently sexy WAITRESS. Jack leers after her.

JACK

Fuck, man. Too early in the morning
for that, you know what I mean?

MILES

She's a kid, Jack. I don't even look
at that stuff anymore.

JACK

That's your problem, Miles.

MILES

As if she'd even be attracted to
guys like us in the first place.

JACK

Speak for yourself. I get chicks
looking at me all the time. All ages.

MILES

It's not worth it. You pay too big a
price. It's never free.

They eat in silence a moment.

JACK

You need to get laid.

Miles shrugs off the comment.

JACK

It'd be the best thing for you. You
know what? I'm going to get you laid
this week. That's going to be my
best man gift to you. I'm not going
to give you a pen knife or a gift
certificate or any of that other
horseshit.

MILES

I'd rather have a knife.

JACK

No. No. You've been officially
depressed for like two years now,
and you were always a negative guy
anyway, even in college. Now it's

worse -- you're wasting away. Teaching English to fucking eighth-graders when they should be reading what you wrote. Your books.

MILES

I'm working on it.

Miles concentrates on his eggs and hash browns

JACK

You still seeing that shrink?

MILES

I went on Monday. But I spent most of the time helping him with his computer.

JACK

Well, I say fuck therapy and what's that stuff you take, Xanax?

MILES

And Lexapro, yes.

JACK

Well I say, fuck that. You need to get your joint worked on, that's what you need.

MILES

Jack. This week is not about me. It's about you. I'm going to show you a good time. We're going to drink a lot of good wine, play some golf, eat some great food, enjoy the scenery and send you off in style.

JACK

And get your bone smooched.

Dialogi paljastaa Milesin kyynisen ja pessimistisen suhtautumisen naisiin: "It's not worth it. You pay too big a price. It's never free." Kaikki juontaa Milesin traumasta. Hän ei pysty avaamaan sydäntään ja päästämään ketään elämäänsä. Miles elää yhä menneessä ja elättelee toiveita paluusta vaimonsa luo, kuten sivun 59:lla paljastuu hänen soittaessaan humalassa Victorialle. Tämä puhelu ei ole ensimmäistä laatuaan, vaan sitä on tapahtunut usein ennenkin kuten saatamme Victorian reaktiosta päätellä sekä siitä, että Miles painelee numeron ulkomuistista humalastaan huolimatta. Asia varmistuu seuraavassa kohtauksessa, kun Miles palaa pöytään ja Jack kysyy, että ei kai Miles taas soittanut kännipuhelua.

Ex-vaimo, Victoriasta, saamme tietää käsikirjotuksen sivulla 45 Milesin kommentista, että hän ja Miles ovat olleet yhdessä seudulla, johon Miles nyt Jackin tuo. Ehkä juuri tämän vuoksi Miles aina uudelleen käy juuri täällä. Syyhyn, miksi Miles ja Victoria erosivat, ei puututa vasta kun sivulla 80. Tällöin kännipuhelun jälkeen Jack muistuttaa Milesia, ettei tämän ja Victorian suhde ollut niin auvoinen, kun Miles tuntuu muistuvan. Jack huomauttaa Victorian ja Milesin suhteen huonoista ajoista; siitä, kuinka Victoria sai Milesin tuntemaan itsensä pieneksi. Tämän jälkeen meille paljastetaan, että Milesilla oli suhde toisen naisen kanssa, mikä lopulta johti heidän eroonsa. Milesin reaktiosta voimme päätellä, että hän ei halua puhua asiasta. Hän ehkä jopa kieltää koko seikan. Ero on ilmiselvästi ollut Milesin elämän mullistava käänne, joka yhä vaikuttaa hänen jokapäiväiseen elämäänsä ja siinä tehtäviin valintoihin.

Katsojalle paljastetaan jo aiemmin sivuutetussa kohtauksessa, jossa miehet ovat käymässä Milesin äidin luona, että Milesilla on sisko nimeltään Wendy. Wendyllä on mies ja kaksospojat. Miles ei selvästikään ole järin läheisissä väleissä siskonsa kanssa ja kun äiti mainitsee, että sisko on perheineen tulossa seuraavana päivänä käymään, menee Miles vaikeaksi. Voidaan myös päätellä, että juuri tästä syystä Miles ja Jack lähtevät jatkamaan matkaa seuraavana

päivänä aamuvarkaisella, ennen kuin äiti ehtii herätä ja suostutella heidät jäämään Wendyn tuloon saakka. Voi myös olla, että Wendyn perheen rinnalla Miles kokee itsensä epäonnistuneeksi ja entistäkin yksinäisemmäksi. Se, miksi Miles ja Wendy eivät ole tekemisissä jää osin mysteeriksi. Joskin aivan käsikirjoituksen viimeisillä sivuilla, kun Maya on jättänyt Milesin puhelinvastaajaan viestin, viittaa hän Milesin kirjan siskohahmoon ”ihmisrauniona”. Aiemmin Miles on kertonut Mayalle, että kirja on osittain omaelämäkerrallinen.

Milesin ystävän, Jackin taustatarinasta saamme tietää, että hän on näytellyt yksitoista vuotta sitten tv-sarjassa lääkäriä. Ura sarjassa päättyi hahmon saadessa kasvaimen ja kuoltua. Tuon jälkeen hän on saanut lähinnä spiiikkausrooleja mainoksissa. Jack on tavannut morsiamensa, Christinen, kolme vuotta sitten ja nyt viimein kosinut häntä. Jackista emme koskaan saa tietää yhtä paljoa kuin Milesista, mutta tämä on vain luonnollista Milesin ollessa elokuvan protagonistiksi.

Jackin trauma voi piillä siinä, että hänen tähtensä on ollut laskussa viimeiset vuodet ja maine alkanut haihtua. Hän kaipaava huomiota ja tunnistusta ja sitä saadessaan, kuten käsikirjoituksen loppupuolella tarjoilijatyttö-Cammin muistaessa hänet, ovat seuraukset katastrofaaliset. Toisaalta tätä hänen suunnitelmallista pettämistään voi pitää myös Jackissa piilevänä mysteerinä ja sen selittäminen traumaksi olisi juuri Lumetin kuvaamaa kumiankka-psykologiaa. Myös Jackin hetkellisyys ja kyky unohtaa kaikki, mitä juuri on tapahtunut tai puhuttu, on osa miehen mysteeria, ja se myös synnyttää toimintaa. Oiva esimerkki on dialogi Milesin ja Jackin välinen keskustelu ravintolassa, kun Stephanielle on paljastunut Jackin tulevat häät.

JACK

You know what I'm thinking?

MILES

What's that?

JACK

I'm thinking it's time to settle
down. One woman. One house. You know.
It's time.

MILES

Uh-huh.

Jack nods his head with no self-awareness or acknowledgment
of the irony.

Jackin luonne paljastetaan myös kohtausten toiminnankuvauksessa, missä mainitaan Jackin ironinen itsetiedottomuus. Kohtausten jälkeen Jack juuri päätyykin Cammin sänkyyn, josta taas seuraa hulvaton sekvenssi, minkä aikana Miles tunkeutuu Cammin ja tämän miehen asuntoon ja pelastaa Jackin sinne unohtaman lompakon.

3.2 Päämäärä ja motivaatio

"Ilman päämäärää henkilö ei pysty kantamaan draaman konfliktia harteillaan", kirjoittaa Vaclin. (2007, 37). Päämäärä on se, mitä henkilö haluaa saavuttaa tarinan aikana. MacKee kirjoittaa, että hahmo herää eloon vasta sillä hetkellä, kun saamme ymmärrettävän pilkahduksen hahmon halusta. (1997, 376). Protagonistilla, eli päähenkilöllä, tulee olla vain yksi selkeä päämäärä elokuvassa ja sen on oltava tietty ja tarkka. Katsojan on myös ymmärrettävä ja uskottava tämä päämäärä. (Vacklin ym. 2007, 36-37.)

Vacklinin mukaan päämäärä ei saa muuttua ennen elokuvan loppu, mutta hahmon toiminta ja suunnitelmat päämäärän saavuttamiseksi vaihtuvat; tästä syntyykin usein elokuvan rakenne. Päähenkilö ei saavuta päämääräänsä suunnitelmansa mukaisesti ja joutuu näin laatimaan uuden suunnitelman tai muokkaamaan vanhaa. (Vacklin ym. 2007, 37.) Itse olen päämäärään muuttumattomuuden kanssa Vacklinin kansa hieman eri mieltä ja koenkin, että seuraavaksi käsittelemäni tiedostamaton päämäärä usein, kuten Sidewaysinkin tapauksessa, muuttuu päähenkilön todelliseksi, tietoiseksi päämääräksi tarinan aikana.

Päämäärän takana on aina motivaatio: miksi hahmo haluaa sitä, mitä haluaa. Henkilövetoisissa elokuvissa tämä motivaatio kumpuaa myös henkilöstä itsestään, hänen emotionaalisesta sisäisestä konfliktistaan, joka taas on usein perua henkilön menneisyydestä eli taustatarinasta.

Äsken jo mainitsemani tiedostamaton päämäärä on se, mitä henkilöhahmo ei tiedä tarvitsewansa, mutta tavallisesti juurisen toteutuminen tekee hänestä ”kokonaisemman”. Tätä tarvetta voidaan pitää myös sinä, mitä hahmon tulee tarinan aikana oppia ja siten se onkin usein tekemisissä hahmon sisäisen konfliktin kanssa. Katsojan on tunnistettava myös tämä hahmon emotionaalinen tarve. Monissa käsikirjoitusoppaissa puhutaan henkilöhahmon *wantista* ja *needistä*, jotka voidaan karkeasti suomentaa hahmon haluiksi ja tarpeeksi. Henkilön tietoinen päämäärä voidaankin nähdä hahmon haluna ja tiedostamaton tarpeena

Sidewaysissa Milesin päämäärä tulee ymmärrettäväksi viimeistään kohtauksessa, jota äsken käsiteltiin taustatarinan yhteydessä. Miles haluaa viettää hyvän viikon Jackin kanssa viinejä maistellen ja golfia pelaten hyvän ruoan ja maisemien äärellä. Esteitä tämän päämäärän saavuttamiseksi ilmaantuu, kun meille paljastetaan Jackin päämäärä, joka on jotain aivan muuta.

Milesin tiedostomaton päämäärä, miten hänen tarvitsee oppia, liittyä traumasta selviämiseen. Hänen täytyy astua eteenpäin elämässään eikä takertua menneisyyteen. Hänen oppia elämään nykyhetkessä ja uskaltaa ottaa riskejä niin elämän kuin rakkauden suhteen eikä vain antaa kaiken valua ohitse. Milesin elämä vertautuu hyvin hänen ja Mayan, naisen, joka on kiinnostunut Milesista, mutta jolle Miles ei osaa eikä uskalla antautua, välisessä keskustelussa sivulla 97:

MAYA

So what gems do you have in your collection?

MILES

Not much of a collection really. I

haven't had the wallet for that, so
I sort of live bottle to bottle. But
I've got a couple things I'm saving.
I guess the star would be a 1961
Cheval Blanc.

MAYA

You've got a '61 Cheval Blanc that's
just sitting there? Go get it.

(pushing him, playfully
stern)

Right now. Hurry up...

Miles laughs, fights back a bit.

MAYA

Seriously, the '61s are peaking,
aren't they? At least that's what
I've read.

MILES

Yeah, I know.

MAYA

It might be too late already. What
are you waiting for?

MILES

I don't know. Special occasion. With
the right person. It was supposed to
be for my tenth wedding anniversary.

Understanding, Maya considers her response.

MAYA

The day you open a '61 Cheval Blanc,
that's the special occasion.

Miles on kuin tuo pullo, jota hän on säästänyt "erityistapausta" varten. Lopussa ironisesti Miles juokin pullon pikaruokaravintolassa. Hän on ymmärtänyt, että hänen odottamaansa erityistapausta ei ehkä koskaan tule ja ehkä elämä itsessään on tuo erityistapaus.

Vaikka Jack aiemmin sivuamassani kohtauksessa kertoo aikovansa hoitaa Milesille naista reissun aikana, on hänen todellinen tavoitteensa saada itselleen naista, kuten hän lopulta tekee Milesillekin selväksi:

JACK

I am going to get my nut on this
trip, Miles. And you are not going
to fuck it up for me with all your
depression and anxiety and neg-head
downer shit.

MILES

Ooooh, now the cards are on the table.

JACK

Yes they are. And I'm serious. Do
not fuck with me. I am going to get
laid before I settle down on Saturday.
Do you read me?

Jackin tiedostamaton motiivi on tajuta, ettei uudet naiset ja heidän saaminen sänkyynsä tee häntä sen onnellisemmaksi tai vie epävarmuutta tulevasta avioliitosta, päinvastoin. Ja vaikka hän tämän seikan tuntuu hetkellisesti ymmärtävänkin aiemmin viittaamassani keskustelussa ravintolassa, unohtuu se samassa hetkessä, kun tarjoilija-Cammi tunnistaa hänet televisiosta. Jack ei siis missään vaiheessa saavuta tiedostamatonta päämääräänsä. Vielä lopussa

hänen astuessaan alttarille Christinen kanssa jää lukijalle tunne, että Jack ei ole oppinut mitään.

3.3 Ristiriidat

Sanakirja määrittelee ristiriidan kahden asian välillä olevana erona, jota ei saisi olla. Henkilöhahmojen kohdalla ristiriidalla tarkoitetaan yleensä piirteitä, jotka ovat keskenään kontrastisia; hahmo on esimerkiksi hellä, mutta samanaikaisesti julma.

MacKee jakaa ristiriidat kahteen luokkaan: juuri kuvaillun kaltaiset sisäiset konfliktit kahden keskenään sotivan luonteenpiirteen välillä tai ristiriidat hahmon ulkoisen kuva ja sisäisen minän välillä (1997, 378). Päällisin puolin viehättävä ja helposti lähestyttävä nainen voi olla luonteeltaan julma ja aggressiivinen. Psykiatri, jonka tehtävänä on auttaa muita ihmisiä selviämään traumaistaan, onkin samanaikaisesti itse emotionaalisesti täysin hukassa. Tai siviilipalvelusta kirjastossa suorittava marimekko-paitainen hintelä poika ihailee väkivaltaa ja viettää päivät punttisalilla.

Ristiriitoja voi nähdäkseni piillä myös ulkoisten piirteiden välillä: hahmo voi olla fyysisesti rujo, karski mies, mutta hänellä on naismainen, kimeä ääni. Ristiriitoja voidaan nähdä myös kahden henkilön välillä, kuten juuri Sidewaysissa tapahtuu. Parhaat ystävykset tai rakastavaiset voivat olla täysin ristiriitaisia luonteita keskenään. Vastakohdat synnyttävät helposti jännitteitä ja tätä myöten konflikteja.

Kaikkien näiden piirteiden tulee toistua loogisesti puheessa ja käytöksessä sekä olla johdonmukaisia ja edistää tarinaa. (Vaclin 2007, 29.) Näin tapahtuu esimerkiksi kun fyysisesti rujo mies kokee itsetunto- ja uskottavuusongelmia naismaisen äänensä vuoksi ja yrittää siten muuttaa ääntään tavalla tai toisella. Tai iloinen, mutta masentunut ihminen yrittää päästä eroon masennuksestaan.

Sidewaysissa Milesin looginen päättelykyky ilmaistaan sivulla kolme ja neljä, kun Miles täyttää lehden ristisanatehtävän ajaessaan Jackin luo. Milesin paneutuminen viineihin tulee selväksi läpi käsikirjoituksen Milesin pudotellessa

faktoja eri viinimerkeistä. Miles on siis kiistämättä nokkela, sivistynyt ja älykäskin. Tästä sivistyksestä huolimatta hän varastaa äidiltään rahaa. Yhtälailla kun varastaminen voidaan määrittää Milesin hahmon mysteeriksi, se on myös samanaikaisesti teko, jota Milesin sivistykseen ja opettaja-kirjailija-statukseen on vaikea yhdistää. Ristiriitaisena voidaan pitää myös Milesin suhtautumista Jackin pettämiseen ja suhteeseen uuden naisen, Stephanien kanssa. Miles hiljaisesti hyväksyy salasuhteen, kun taas viineihin hän suhtautuu toisenlaisella kiihkolla. Tämä käy ilmi Milesin ja Jackin välisessä dialogissa, kun Jack vannottaa Milesia pilaamasta hänen suunnitelmiaan Stephanien suhteen.

JACK

Do not sabotage me. If you want to
be a lightweight, that's your call.
But do not sabotage me.

MILES

Aye-aye, captain.

JACK

And if they want to drink Merlot,
we're drinking Merlot.

MILES

(dead serious)

If anyone orders Merlot, I'm leaving.
I am not drinking any fucking Merlot!

Jackin hahmon ristiriita on hänen päämäärätietoinen pettämisensä. Mies on menossa naimisiin viikon päästä, mutta silti ennakkoon jo suunnitellut pettävänsä tulevaa morsiantaan.

5 Chiefs

5.1 Alkusysäys

Chiefsin käsikirjoitus sai alkunsa viime syyskuussa istuessani junassa matkalla

kohti Rakkautta ja Anarkiaa –festivaaleja. Olin rekisteröinyt samassa vaunussa olevan miehen pyörätuolissa vain ohimennen istuutuessani junaan, mutta hänen puhelimensa soittoäänen (Haddawayn What is love) pärähtäessä soimaan ja kuullessani hänen nimensä hänen vastatessa puhelimeensa, heräsi mielenkiintoni. Hetken muistelun jälkeen tunnistin hänet vanhaksi TPS:n jääkiekkoilijaksi. Koko loppumatkalla en saanut miestä ja hänen kohtaloaan mielestäni. Miksi hän oli joutunut pyörätuoliin? Mitä tapahtuu miehelle, joka on rakentanut tulevaisuutensa jonkin sellaisen varaan, mikä viedään häneltä vain sadasosasekuntien aikana pois? Kysymykset pyörivät päässäni ja seuraavan kahden tunnin aikana alkoi tarina invalidisoituneesta jääkiekkoilijasta hahmottua sekavina lauseenpätkinä Matkaan -lehden takakannelle.

5.2 Hahmojen kehittäminen

Elokuva sai siis alkunsa hahmosta, joka jossain vaiheessa prosessia sai nimekseen Henkka. Johtuen omasta maaseudulla vietetystä nuoruudestani elokuvan miljöökseksi hahmottui pieni ja harmaa kaupunki. Tämä miljöö määritteli hahmon taannoisen ”menestyksen” luonnollisesti hieman pienimuotoisemmaksi, kuin tarinan esikuvana toimineella Simo Rouvalilla. Hahmon ”tähteys” oli siis hyvin paikallista ja vaatimatonta verrattuna esikuvaansa. Tästä huolimatta omassa ympäristössään Henkka oli ollut tunnettu ja suosittu henkilö.

Pian henkilön rinnalle syntyi paras ystävä –hahmo, täysin itsereflektio kyvytön ja impulssiherkkä, Nikkinen, joka on valmis suojelemaan ystäväänsä hinnalla millä hyvänsä. Pian heräsi kysymys, miksi Henkka on pyörätuolissa ja syntyi taustatarina onnettomuudesta, jossa myös Nikkisellä oli osansa. Tämä oivallus oli tarinan kannalta kaikkein olennaisin. Tämä tarina tulisi ajamaan koko Nikkisen hahmoa.

Syntyi lisää kysymyksiä: mitä mies, joka on ollut kylän ”johtohahmoja” ja nauttinut niin oman kuin vastakkaisenkin sukupuolen ihailusta ja selkään taputtelusta, eniten kaipaa nykyisessä elämäntilanteessaan. Tästä nousi ajatus Henkan rakkauden kaipuusta. Henkka haluaa löytää ihmisen, saada hellyyttä,

tulla rakastetuksi. Aivan kuten meistä jokainen. Henkan kohdalla tämä tarve tuntui entistä voimakkaammalta johtuen hänen fyysisestä rajallisuudestaan, mikä oli väistämättä vaikuttanut hänen seksuaaliseen elämäänsä. Saatoin myös kuvitella, ettei mies, joka on tottunut saamaan huomiota ja flirttiä osakseen, osaa välttämättä ajatella sen katoavan siinä hetkessä, kun hän joutuu pyörätuoliin. Tämän ajatuskudelman myötä syntyi Sari, paikallinen teinikaunotar ja hänen paras ystävänsä, Noora.

Henkka halusi siis Saria. Tämä synnytti jo väistämätöntä toimintaa. Este Sarin saavuttamiselle oli Henkassa itsessään, hänen invalidisoitumisessa ja siinä, ettei hän enää ollut se tähti, jonka jokainen tunsi. Hänen maineensa oli hiipunut. Uudet, nuoremmat pelaajat olivat tulleet tilalle. Tätä pointtia terävöittääkseni syntyi käsikirjoitukseen Kyttälän hahmo. Nuorukainen, joka oli kuin Henkka silloin joskus aiemmin. Komea ja liukas niin pelikentällä kuin kentän ulkopuollakin.

Tämän lisäksi tarinaan tuli mukaan vielä pulskanpuoleinen Poimu, jonka tehtäväksi tuli osoittaa Henkan nykyinen, alastatus. Poimu oli kiusattu ja syrjitty niin miesten kun naistenkin keskuudessa. Kun Henkalle paljastuu, että jopa Poimu on häntä korkeammassa arvossa, iskee todellisuus lopullisesti vasten hänen kasvojaan.

5.3 Henkka

Henkan taustatarina alkaa ohjata Henkan toimintaa noin elokuvan puolessa välissä, kun hän torjuttuna ja nöyryytettynä palaa tyttöjen pöytään. Tätä ennen katsojalle on jo pienissä erissä annettu viitteitä siitä, että Henkka on aikaisemmin pelannut Chiefsissä ja ollut ilmeisen taitava. Katsojalle on myös näytetty, että Kyttälä on ikään kuin vienyt Henkan aseman kylän halutuimpana lätkäjätkänä. Tämä on synnyttänyt Henkassa häpeän ja halun todistaa miehuutensa. Viimeistään tämä kohtaaminen myös varmistaa katsojalle sen, että Henkka on entinen Chiefsin seuraennätyksen omaava tähtipelaaja.

8. INT. NIGHT CLUB METROPOL - YÖ

Kyttälä esittelee tytöille olkapäässään olevaa tatuointia, joka koostuu kahdesta kiinalaisesta merkistä.

KYTTÄLÄ

Tää o mun oma suunnittelema merkki
ja tarkoittaa voimaa. Mä otin sen
aikana ku mulla oli vähän vaikeeta.

Tytöt ihastelevat tatuointia. Henkka saapuu pöydän luokse.

HENKKA

28+13. Kausi 98-99.

Kyttälä kääntyy Henkkaan päin.

HENKKA (CONT'D)

Sisäsen pistepörssin voitto
ja seuraennätys.

KYTTÄLÄ

No hyvä sulle.

Noora tirskahtaa. Sari välttelee katsomasta Henkkaa ja imee hymyä.
Kyttälä kääntyy takaisin tyttöihin päin.

KYTTÄLÄ (CONT'D)

Hauberiin mä ajattelin ottaa
sellasen tribaalin, jota mä oon
ite muokannu yhestä mallista...

HENKKA

Paljo ite oot tehny pisteitä? Häh?

Kyttälä ja tytöt eivät ole kuulevinaankaan.

NOORA

Mikä ihmeen hauberi?

KYTTÄLÄ

Mikä ihmeen hauberi?

Kyttälä käärii t-paitansa hihan ja jännittää hauiksensa tyttöjen eteen.
Sitten hän kääntelee rannettansa niin, että hauiksen lihas liikahtelee edes takaisin.
Tytöt kihertävät. Henkka tuijottaa Kyttälää. Kyttälä jännittää myös toisen hauiksensa poseeraa tytöille molemmat kädet ojossa. Henkka rullaa lähemmäs niin että pyörätuoli kolahtaa pöytään.

HENKKA

Tiettekste mikskä mua aina sanottiin?

Tiettekö?

Kyttälän ja tyttöjen puhe keskeytyy.

HENKKA (CONT'D)

Mua sanottiin pyydystäjäksi. Ihan kaikki

sano. Tiettekö miks?

KYTTÄLÄ

No ei tiietä, mut eipä taieta sanoo enää.

Henkan päämääränä on vietellä Sari, saada hänen huomionsa ja löytää rakkautta. Tämän kaiken hän uskoo saavuttavansakin, kun Sari vilkuilee flirttailevasti hänen suuntaansa. Todellisuudessa Sari kuitenkin pitää silmäpeliä Henkan takana seisovan Kyttälän kanssa, jonka läsnäolosta Henkalla ei ole tietoa. Kun Henkka ensimmäisen kerran lähestyy Saria, joutuu hän kohtaamaan menetetyn maineensa seuraukset. Hän tulee tyyliä torjutuksi ja nöyryytetyksi, mikä aiheuttaa yllä olevan kohtaamisen.

Henkan tiedostomaton päämäärä on oppia elämään vammansa ja uuden elämäntilanteensa kanssa. Hänen tulee olla armeliaampi itselleen, antaa anteeksi. Ennen kuin hän voi odottaa löytävänsä ja saavansa muualta rakkautta, tulee hänen rakastaa itseään. Läpi elokuvan Henkka ei ole täysin tiedostanut faktaa, että hän ei pysty samoihin asioihin kuin joskus ennen ja että maailman suhtautuminen häneen on muuttunut.

Henkka on ulkoisesti miellyttävän näköinen, kohtelias eikä osallistu Nikkisen harjoittamaan Poimun kiusaamiseen. Henkasta on helppo pitää. Hän myös istuu pyörätuolissa, mikä automaattisesti herättää suurimassa osassa katsojia myötätuntoa ja sääliä. Kun Henkan lähestymisyritys on tyttöjen toimesta torjuttu, Kyttälä sivuuttanut hänen haasteensa baarin pöydässä ja kaikki käytännössä viety maton alta, vajoaa hän syvemmällä kuin koskaan ja alkaa haukkua Saria ja Poimua kaikkien kuullen. Henkasta paljastuu nöyryytettynä piirre, jota emme ole hänestä nähneet tai ehkä uskoneetkaan näkevämme. Tässä piilee Henkan

ristiriita.

5.4 Nikkinen

Lähes ensimmäinen asia, mitä Nikkisen historiasta paljastuu on, että hän suhtautuu ylisuojelevasti Henkkaan. Tämä tulee selväksi jäähallin pihalla, kun hän raivostuu pikkulapsille, jotka kyselevät Henkalta, miksi tämä on pyörätuolissa. Baarissa Nikkinen pieksee Kyttälän, koska näkee tämän olevan Henkan kimpussa, vaikka todellisuudessa Kyttälä yrittää vain saada irti Sariin kiinni käynyt Henkkaa. Suojeluvietti ei tarinan edetessä ole enää perusteltavissa pelkällä syvällä ystävyydellä, vaan käy ilmi, että se on yhteydessä Nikkisen menneisyyteen ja siellä piilevään traumaan. Tästä traumasta vihjaillaan moneen otteeseen tarinan aikana, muun muassa pikkupoikien toimesta ensimmäisessä kohtauksessa, ja vaiheessa sanota suoraan, tulee se viimeistään selväksi Nikkisen murtuessa kyyneliin tarinan lopussa aamuyöllä liikennevaloissa:

NIKKINEN (CONT'D)
(sopertaa itkuisesti)
...Anteeks... Vittu anteeks...

Henkka kääntää katseensa pois Nikkisestä.

HENKKA
Mä aioin muutenkin lopettaa.

Nikkinen nielee niiskutustaan ja vilkaisee Henkkaan.

HENKKA (CONT'D)
Just ennenku... ennenku tuli se, tää.

Voimme päätellä, että Henkka viittaa viimeisellä repliikillään hänet invalidisoineeseen onnettomuuteen. Nikkinen pyytää anteeksi sitä, että aiheutti Henkan peliuran loppumisen ja sen, että Henkka on nyt pyörätuolissa. Sitä, mitä tarkalleen on tapahtunut, ei missään vaiheessa paljasteta. Mutta kuten jo aiemmin mainittiin, tämä syyllisyys on Nikkisen toiminnan kannalta määräävä tekijä. Taustatarinassa tapahtunut trauma ohjaa hänen toimintaansa. Tämä on henkilövetoiselle elokuvalle tyypillinen piirre.

Nikkisen päämääränä voidaan pitää Henkan suojelua hinnalla millä hyvänsä. Se tulee selväksi ensimmäisessä kohtauksessa ja toistuu läpi elokuvan järjestelmällisesti. Motivaatio tälle päämäärälle piilee Nikkisen syyllisyydessä, joka juontaa taustatarinan traumasta.

Nikkisen täytyy saada Henkalta synninpäästö, hänen täytyy saada pitkään painanut taakka niskoiltaan saavuttaakseen jonkinlainen mielenrauha. Tämä on hänen tiedostomaton päämääränsä, *needinsä*. Tämä päämäärä toteutuukin ylläkin viitatussa liikennevalo-kohtauksessa. Viimeisessä kohtauksessa helpottunut ja keventynyt tunnelma pyritäänkin välittämään miesten välisellä huulenheitolla. He pystyvät viimein suhtautumaan Henkan vammautumiseen jonkin asteisella huumorilla, kun henkinen möykky heidän väliltään on selvitetty

Nikkinen on ristiriitaisuuksia täynnä. Henkkaa kohtaan mies on suojelevainen, auttavainen ja toverillinen, kun taas Poimua tai Saria kohtaan hän on ylimielinen, törkeä ja halveksiva. Nikkinen hämmästelee Henkalle autossa käydyssä dialogissa, miten hänen vaimonsa kehtaa valittaa hänen päihteidenkäytöstään, vaikka hän on juuri ostanut kalliin turvaistuimen pojalleen käsittämättä, ettei näillä kahdella asialla ole juuri mitään tekemistä keskenään. Nikkinen myös loukkaantuu alla esiteltävässä kohtauksessa, kun Henkka arvaa tuolin istuneen liian vähän, vaikka pitää selkeästi itseään humoristisena ja itsevarmana tyyppinä:

2. I/E. AUTO – PÄIVÄ

Henkka istuu pelkääjänpaikalla ja katselee ikkunasta ulos.

Nikkinen vilkaisee etupeilistä turvaistuimeen.

NIKKINEN

Et arvaa paljon toi istuin makso?

Henkka kohauttaa hartioitaan välinpitämättömänä.

NIKKINEN (CONT'D)

Sano ny.

HENKKA

Tonnin.

Nikkinen hiljenee eikä saa sanaa suustaan.

NIKKINEN

Vittu mikään istuin maksa tonnia.
Ootsä joskus kuullu turvaistuimesta
joka maksas tonnin? Mieti ny vähän.

Henkka vilkaisee Nikkistä, joka painaa sytyttimen päälle.

NikKINEN (CONT'D)

Ei vittu ykskään istuin maksa tonnia.

HENKKA

Okei, sori... Paljon se makso?

Nikkinen vilkuilee tielle. Hänen silmänsä räpsyvät tiuhaan.

HENKKA(CONT'D)

No kerro ny. Oikeesti. Mä haluun tietää.
Kaks sataa?

Sytytin NAKSAHTAA. Nikkinen sytyttää tupakan.

NIKKINEN

Viis sataa. Mieti. Viis sataa yhestä
turvaistuimesta.

Henkka ilmeilee kuin olisi kiinnostunut. Samassa hän huomaa etuikkunalla
miespuolisen Bratz-nuken, jolle on tussattu huulipunaa. Henkka ottaa
nuken ja katsoo sitä huvittuneena.

NIKKINEN (CONT'D)

Ja ämmä viel kehtas ruikuttaa ku otin
pari kaljaa. Miäti ny, ostin sille
viiden sadan turvaistuimen ja tää ruikuttaa ku...

Samassa Nikkinen huomaa Bratzin ja tarttuu siihen. Hän paiskaa nuken Henkan
jalkatilaan ja tuijottaa tiukasti eteen.

Henkka katsoo hämmentyneenä Nikkistä. Auto ajaa läpi ankean pikkukaupungin
keskustan.

Nikkinen ei myöskään epäröi hetkeäkään tarttua viereiseen tarjolla olevaan naisihmiseen baarissa, vaikka on naimisissa ja pienen pojan isä. Miestä ei myöskään estä hakkaamasta Kyttälää se, että hän on itse kehunut miestä jäähallin pihassa aikaisemmin ja että Kyttälä edustaa Chiefsiä, Nikkisen suosikkijoukkuetta.

Koska Nikkinen on esitelty varsin kovapintaisena, asenteiltaan mustavalkoisena ja ehdottomana ihmisenä, tulee hänen purkautumisen, emotionaalien hajoamisensa, autossa ehkä yllätyksenä. Uskon tämän kuitenkin, kaikessa ristiriitaisuudessaan, tekevän hänestä inhimillisemmän ja liikuttavamman olennon.

Yhteenveto

Tutkimustyöni aikana sain todeta, että valitsemieni tekijöiden, joiden uskoin olevan avaimia toimintaa syventävän hahmon luomiseen, erottelu oli vaikeaa. Käsitteet kietoutuvat toisiinsa, toimivat vuorovaikutuksessa keskenään ja resonoivat niin juonen, rakenteen kuin muidenkin hahmojen kanssa. Esimerkiksi taustatarinasta juontava trauma on monasti tekemisissä hahmon päämäärän kanssa sekä osallisena luonteessa piileviin ristiriitaisuuksiin. Hahmossa oleva mysteerin siemen taas on useimmiten myös osa hänen ristiriitaisuuttaan ja päinvastoin. Näiden tekijöiden tarkasteleminen omina, autonomisina yksikköinä antaa koko hahmon työstöprosessista harhaanjohtavan ja mekaanisen kuvan. On vaikea kuvitella kovinkaan monen kirjoittajan ottavan hahmoa luodessaan eri tekijöitä ”ostoslistalta” ja lisäävän niitä ikään kuin kerrostaen näin hahmoa. Hahmon synnyttäminen ylipäättään on monimutkainen ja intuitiivinen prosessi, joka vieläpä on jokaisella kirjoittajalla omanlaisensa. Sen purkaminen yleispäteväksi reseptiksi ei ole helppoa tai edes mielekästä.

Myös toimintaa synnyttävien piirteiden arvioiminen osottautui vaikeaksi, koska monet tekijät vaikuttivat hahmon suuntaan epäsuorasti, jonkun toisen tekijän kautta. Monet tässä tarkastelemistani piirteistä eivät myöskään läheskään aina

aiheuttaneet minkäänlaista toimintaa ja tämän tutkimuksen ulkopuolelle jäi epäilemättä lukuisia tekijöitä, jotka vaikuttavat hahmon toimintaan aktiivisesti.

Kuten jo alussa mainitsin, en vielä koskaan ole tietoisesti ajatellut kirjoittavani henkilövetoista elokuvaa. Kirjoittamisprosessi on aina syntynyt ja edennyt luonnostaan, omalla painollaan. Kiistatta ei olekaan välttämätöntä tunnistaa ja tarkkailla omaa työskentelytapaansa voidakseen kirjoittaa henkilö- tai juonivetoisesti, joskin tämä tunnistaminen voi helpottaa ongelmanratkaisua, kuten itselleni kävi pitkän elokuvamme käsikirjoituksen kanssa. Jos olisin ollut aikaisemmin tietoisempi tavastani havainnoida ja jäsentää maailmaa hahmojen kautta, olisi ratkaisu umpikujaamme ollut ilmeinen alusta lähtien. Näin olisimme säästyneet kirjoittajapartnerini kanssa monen kuukauden turhauttavalta, uusien ja taas uusien, treatmentien laatimiselta.

Uskon myös, että mitä tiedostavampi kirjoittaja on käyttämistään työkaluista ja menetelmistään, sitä laajemmin ja vapaammin hän pystyy operoimaan eri tyylien ja tekniikoiden välillä. Ja vaikkei henkilövetoista elokuvaa aikoisikaan kirjoittaa, uskon, että nämä esittelemäni tekijät ovat käyttäkelpoisia minkä tahansa käsikirjoituksen hahmon muodostuksen kannalta.

LÄHTEET

Vacklin, A & Rosenvall, J & Nikkinen, A. 2007. Elokuvan runousoppia. Helsinki: Otavan kirjapaino Oy.

McKee, R. 1997. Story; substance, structure, style and, and the principles of screenwriting. New York: Harper-Collins Publisher, Inc.

Field, S. 1984. Screenplay; The Foundations of Screenwriting. Expanded edition. New York: A dell trade paperback.

Lumet, S. Elokuvan tekemisestä. 1995. Making movies. Kääntäjä. Stenman, P. Helsinki: Like.

Horton, A. 1999. Writing the Character Centered Screenplay; updated and expanded edition. Berkeley, Los Angeles & London. University of California Press.

McGlasson, S. Writing horror characters: character driven or action driven. Lähinnä kauhuelokuvien kirjoittamiseen keskittynyt sivusto, jolla jaetaan neuvoja ja vinkkejä avuksi käsikirjoittamiseen. 13.4.2010. <http://constructinghorror.com/index.php?id=135>. Ryan, J. 2000. Screenwriting from the heart: the technique of character driven screenplay. New York: Billboard books.

Payne, A & Taylor, J & Pickett, R. 2004. Sideways; screenplay. 13.4.2010. <http://www.imsdb.com/scripts/Sideways.html>

Sideways DVD. 2005. Ohj. Alexander Payne. 20th Century Fox.

Martell, W. Script. Secrets; the write place for screenwriting information. Käsikirjoittajan kotisivut, jotka sisältävät vinkkejä ja neuvoja avuksi käsikirjoittamiseen. 13.4.2010. <http://www.scriptsecrets.net/tips/tip364.htm>

Cappioppoli, V. Rex Pickett: Up, Down and *Sideways*. Kirjailija Rex Pickettin haastattelu. 13.4.2010. http://www.hi-way-haven.com/pages/rex_pickett_interview_movie_sideways.html

